

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diangkat kesimpulan sebagai berikut :

1. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing* dapat digunakan sebagai salah satu cara dalam mata pelajaran Kewirausahaan karena bisa meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Pemasaran SMK Negeri 1 Limboto.
2. Capaian belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I dimana siswa yang mendapat atau mencapai nilai 75 keatas yaitu 16 orang siswa atau 66,67% dengan daya serap 74,5% yang kemudian meningkat pada siklus II, dimana siswa yang mendapat atau mencapai nilai 75 keatas yaitu 21 orang siswa atau 87,5% dengan daya serap 76,5%.
3. Hipotesis penelitian yang menyatakan “Jika menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing* pada mata pelajaran kewirausahaan, maka hasil belajar siswa pada kelas X Pemasaran SMK Negeri 1 Limboto akan meningkat.” Dapat di terima.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing* hendaknya dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran dalam mata pelajaran Kewirausahaan. Karena secara riil melalui penelitian ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Perlu adanya bimbingan secara rutin kepada guru untuk menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing* sehingga setiap guru memiliki kemampuan yang baik dalam menerapkan model pembelajaran ini.
3. Perlu dukungan fasilitas pembelajaran ekonomi yang representatif guna mendukung implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dalam pembelajaran.